Livromédia Santillana

SANTILLANA

Manual de Utilização do Livromédia

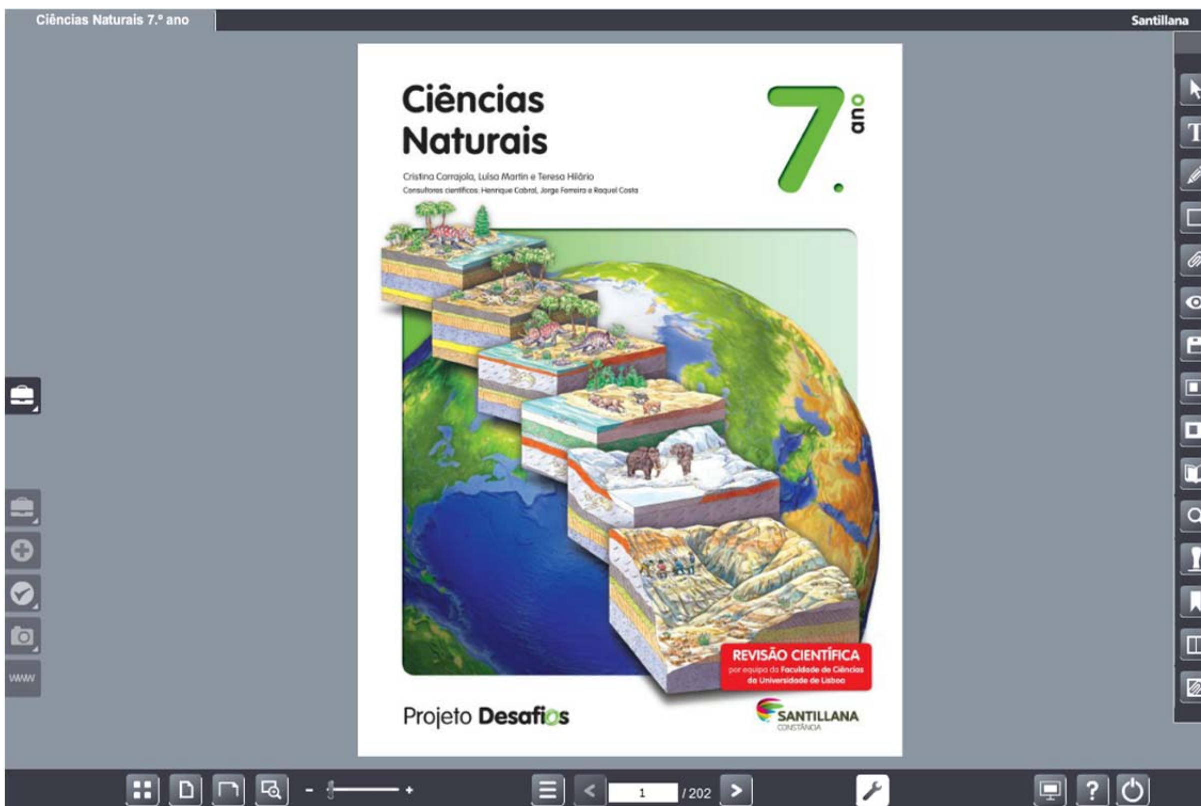
Índice

O que é o Livromédia?

O Livromédia é o manual digital da Santillana, uma ferramenta fundamental no processo de ensino/aprendizagem, pois disponibiliza recursos adicionais ao manual de uma forma simples e eficaz.

O Livromédia permite ao Professor trabalhar com os alunos todos os recursos disponíveis de uma forma integrada, utilizando em cada unidade aqueles que estão diretamente relacionados com o tema dessa unidade ou de outras unidades que lhe pareçam pertinentes.

O Professor tem à disposição uma série de recursos: animações e atividades multimédia, recursos da Internet, bancos de imagens, jogos, a educateca integral (distribuída ao longo de todo o Livromédia) e alguns documentos em formato editável, como os planos de aula ou a planificação anual.



O Livromédia é automaticamente executado depois de inserir o CD/DVD no computador ou depois de clicar sobre o ícone do Livromédia (S) presente em «O meu computador».

Como está organizado o Livromédia?

O Livromédia está organizado a partir de três elementos principais: uma barra de conteúdos, uma barra de navegação e uma barra de ferramentas.

Os botões para:
[1] ativar/desativar a barra de ferramentas;
[2] escolher o modo de visualização;
[3] aceder à ajuda;
[4] encerrar o Livromédia
estão presentes na barra de navegação.

A identificação do Livromédia está presente no canto superior esquerdo. No canto superior direito, encontra-se uma ligação para o *site* do Projeto Desafios, da Santillana.

Identificação do Livromédia e dos respetivos volumes

Ligação para o *site*

Matemática 9.º ano – Volume 1

Matemática 9.º ano – Volume 2

Santillana

Barra de ferramentas (ativada)

Barra de conteúdos

Barra de navegação

58 - 59 / 138

1

2

3

4

Barra de conteúdos

Na barra de conteúdos, o Professor encontra todos os documentos técnico-pedagógicos da área para a preparação das suas aulas, assim como todos os recursos multimédia e de Internet, organizados por unidade.

A educateca está disponível integralmente e distribuída ao longo do Livromédia, nos recursos do Professor.

Barra de conteúdos

 Recursos do Professor

 Animações interativas

 Atividades interativas

 Vídeos/Galerias de imagem

 Recursos da Internet

 Jogos multimédia/Outros recursos

Ao passar o rato por cima de cada ícone, o Professor vê a legenda do ícone, que identifica tipo de recursos incluídos no mesmo.
Apenas os Recursos da Internet precisam de ligação à Internet.

Barra de navegação

A barra de navegação permite utilizar o Livromédia de diferentes formas: aceder a uma página determinada, ampliar imagens ou textos, visualizar todas as páginas em miniaturas, mudar a visualização da página de simples para dupla e vice-versa, aceder a outras unidades, etc.



Barra de navegação

Altera o modo de visualização do manual.

Permite ampliar uma área do ecrã e alterar o *zoom*.

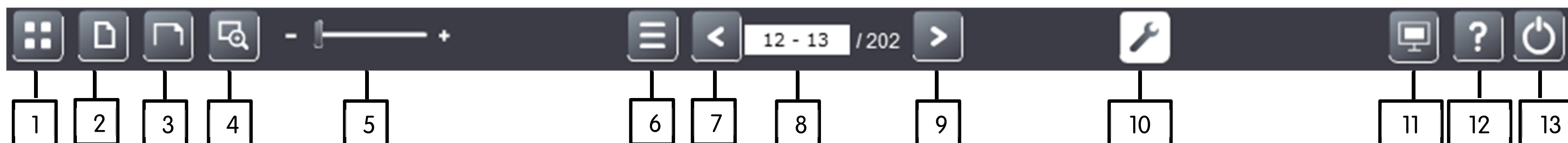
12 - 13 / 202

Permite navegar por unidades e por páginas.

Ativa e desativa a barra de ferramentas.

Permite alterar o modo de visualização do ecrã e aceder à ajuda do Livromédia.

Botões da barra de navegação



1. Ver as páginas do manual em miniaturas.
2. Ver o manual em página simples ou em página dupla.
3. Centrar a página no canto superior esquerdo.
4. Selecionar uma área do manual para aumentar.
5. Barra de *zoom*.
6. Índice de unidades.
7. Ir para a página anterior.
8. Páginas do manual. / Ir para uma determinada página, escrevendo o número da mesma.
9. Ir para a página seguinte.
10. Ativar/desativar a barra de ferramentas.
11. Alterar o modo de visualização do ecrã, ajustando-o para visualização em monitor ou em quadro interativo.
12. Aceder à ajuda do Livromédia.
13. Encerrar o Livromédia.

Barra de ferramentas

A barra de ferramentas permite ao Professor editar e personalizar o Livromédia à medida das suas necessidades.

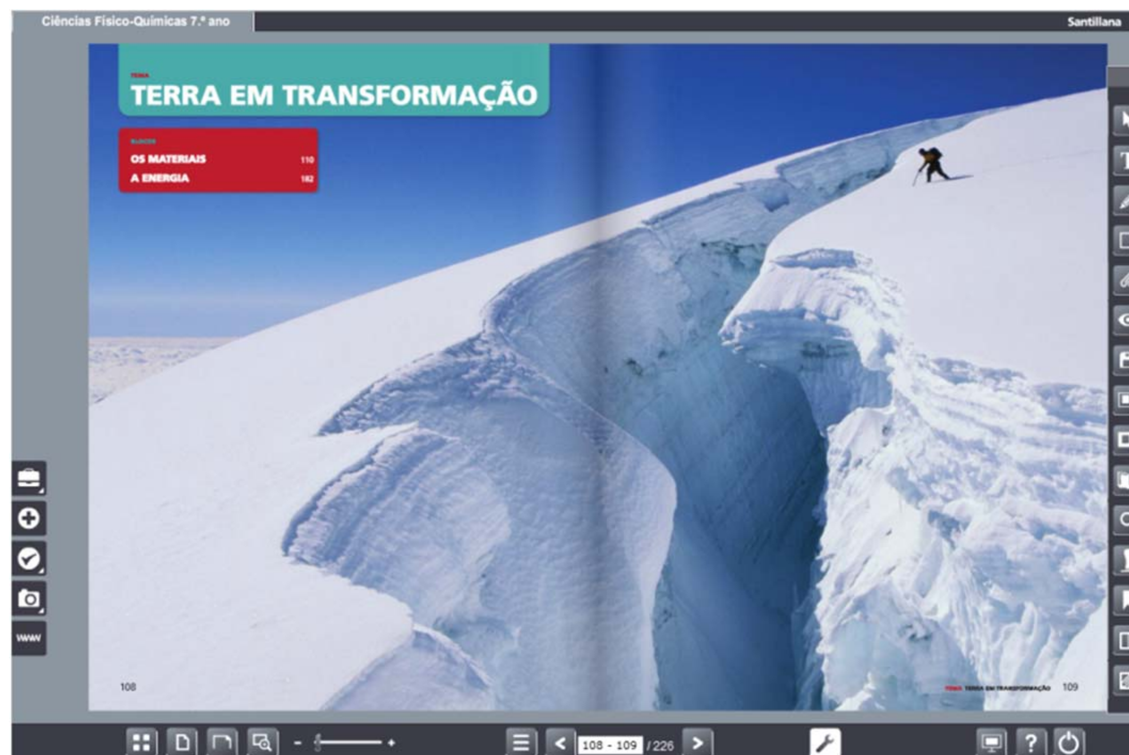
A partir do Livromédia, o Professor pode criar o seu próprio Livromédia, utilizando todos os recursos existentes.

Barra de ferramentas

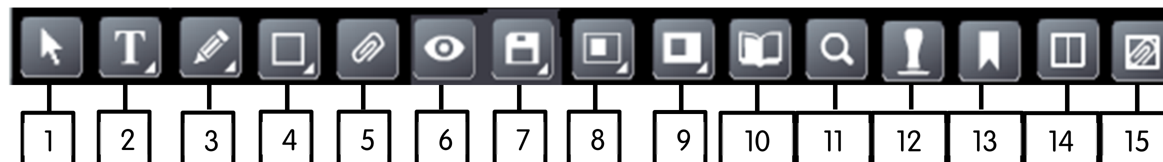
A barra de ferramentas é ativada e desativada a partir da barra de navegação.



Ativar e desativar a barra de ferramentas.



Botões da barra de ferramentas



1. Selecionar e mover os elementos criados sobre a página.
2. Escrever texto, adicionando caixas de texto ou anotações para ampliar a informação, completar atividades, etc.
3. Sublinhar para destacar palavras, trechos, etc. Como opções, o Professor pode selecionar diferentes cores e espessuras.
4. Desenhar com diferentes formas e cores, podendo reduzir ou aumentar o tamanho das formas.
5. Anexar um recurso, podendo escolher entre um recurso existente no Livromédia, um ficheiro externo ou uma ligação da Internet.
6. Ocultar/Mostrar todas os objetos inseridos no Livromédia.
7. Gravar/Carregar as alterações feitas no Livromédia. É gravado um ficheiro localmente (no computador) e não no CD. As alterações realizadas só são visualizadas no computador onde foram feitas. Para que o Professor possa mudar de computador, tem de gravar este ficheiro numa *pen* (por exemplo) e carregar o ficheiro da *pen* no novo computador.
8. Destacar uma zona selecionada, tapando o resto da página do manual.
9. Tapar uma zona selecionada, mostrando o resto da página do manual.
10. Adicionar uma página em branco, podendo escolher em que lado do ecrã aparece esta página e se aparece em branco, com linhas ou quadriculado.
11. Procurar/Localizar texto no Livromédia, escrevndo a(s) palavra(s) pretendida(s).
12. Carimbar com um símbolo de certo ou de errado. Esta ferramenta é útil na correção de atividades numa página.
13. Marcador de páginas, para guardar as páginas favoritas. É possível editar o nome da página selecionada, para ser mais fácil a sua identificação.
14. Selecionar uma área do ecrã para ligar a outra página do manual. Para utilizar esta ferramenta, deve selecionar-se uma área no ecrã e escrever o número da página pretendida. É criado um destaque que, quando clicado, abre a página do manual pretendida.
15. Selecionar uma área do ecrã para abrir um determinado recurso interno, externo ou uma ligação da Internet. Para utilizar esta ferramenta deve selecionar-se uma área no ecrã e escolher o recurso pretendido. É criado um destaque que, quando clicado, abre o recurso pretendido.

1.º Ciclo: barra de conteúdos

O Livromédia do 1.º Ciclo é diferente no desenho dos botões e na aparência geral, que é mais apelativa para os alunos mais novos. No entanto, mantêm-se todas as funcionalidades descritas.

Barra de conteúdos

 Recursos do Professor

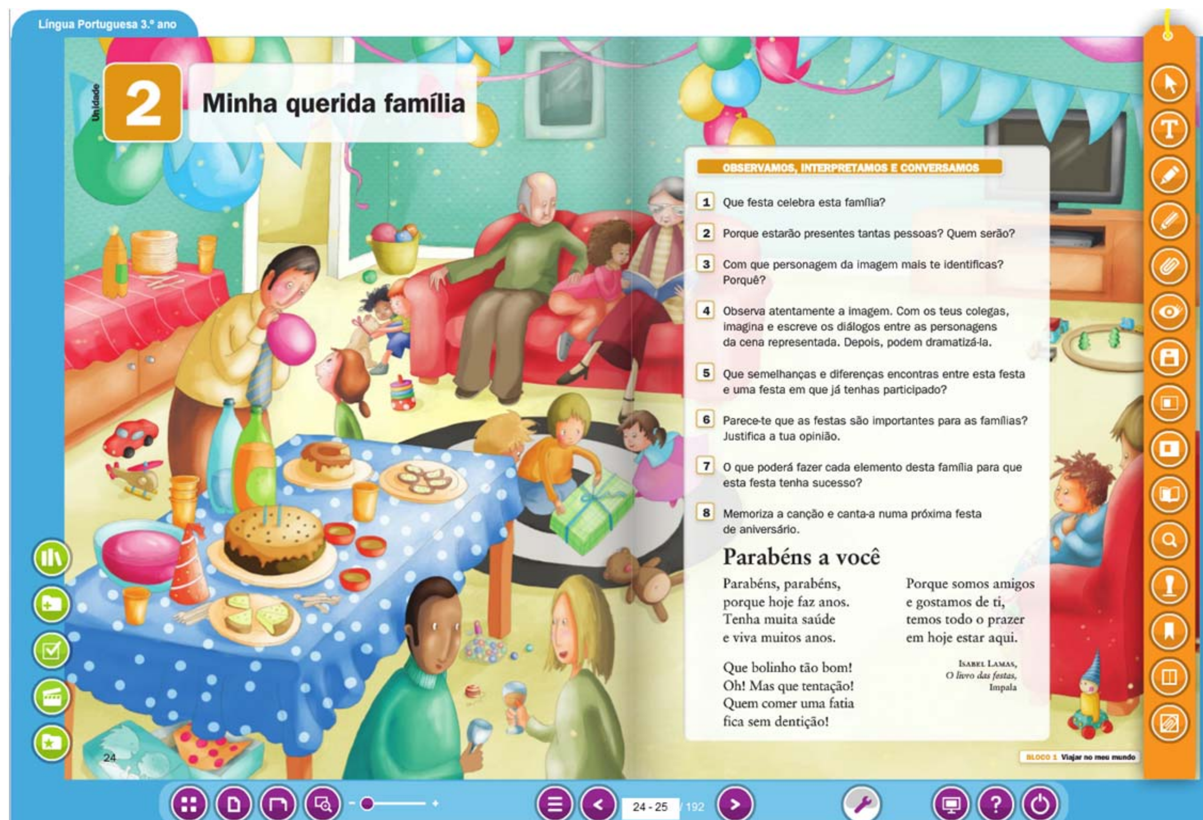
 Animações interativas

 Atividades interativas

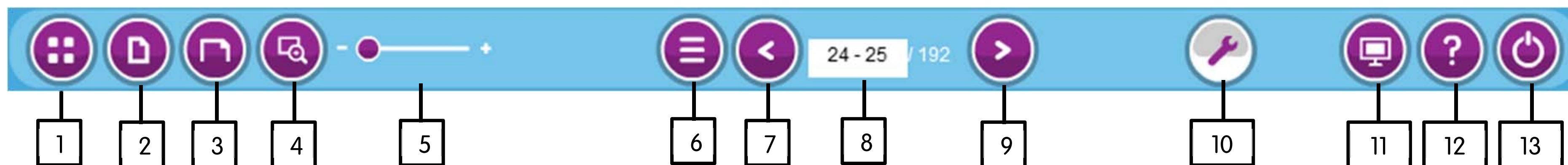
 CD áudio

 Recursos da Internet

 Jogo multimédia

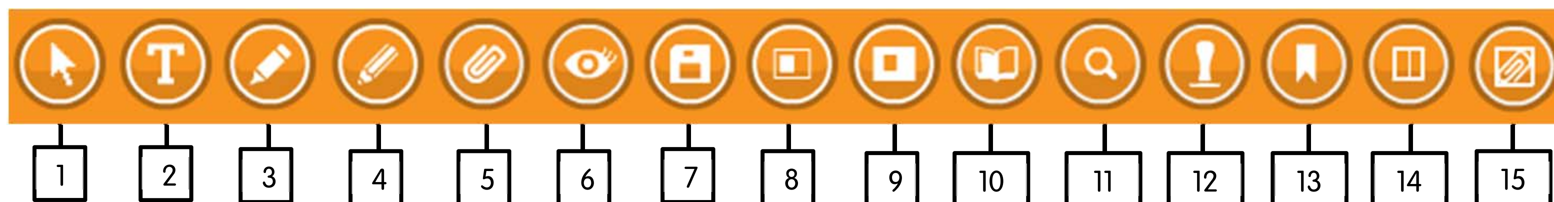


1.º Ciclo: botões da barra de navegação



1. Ver as páginas do manual em miniaturas.
2. Ver o manual em página simples ou em página dupla.
3. Centrar a página no canto superior esquerdo.
4. Selecionar uma área do manual para aumentar.
5. Barra de *zoom*.
6. Índice de unidades.
7. Ir para a página anterior.
8. Páginas do manual. / Ir para uma determinada página, escrevendo o número da mesma.
9. Ir para a página seguinte.
10. Ativar/desativar a barra de ferramentas.
11. Alterar o modo de visualização do ecrã, ajustando-o para visualização em monitor ou em quadro interativo.
12. Aceder à ajuda do Livromédia.
13. Encerrar o Livromédia.

1.º Ciclo: botões da barra de ferramentas



1. Selecionar e mover os elementos criados sobre a página.
2. Escrever texto, adicionando caixas de texto ou anotações para ampliar a informação, completar atividades, etc.
3. Sublinhar para destacar palavras, trechos, etc. Como opções, o Professor pode selecionar diferentes cores e espessuras.
4. Desenhar com diferentes formas e cores, podendo reduzir ou aumentar o tamanho das formas.
5. Anexar um recurso, podendo escolher entre um recurso existente no Livromédia, um ficheiro externo ou uma ligação da Internet.
6. Ocultar/Mostrar todas os objetos inseridos no Livromédia.
7. Gravar/Carregar as alterações feitas no Livromédia. É gravado um ficheiro localmente (no computador) e não no CD. As alterações realizadas só são visualizadas no computador onde foram feitas. Para que o Professor possa mudar de computador, tem de gravar este ficheiro numa *pen* (por exemplo) e carregar o ficheiro da *pen* no novo computador.
8. Destacar uma zona selecionada, tapando o resto da página do manual.
9. Tapar uma zona selecionada, mostrando o resto da página do manual.
10. Adicionar uma página em branco, podendo escolher em que lado do ecrã aparece esta página e se aparece em branco, com linhas ou quadriculado.
11. Procurar/Localizar texto no Livromédia, escrevendo a(s) palavra(s) pretendida(s).
12. Carimbar com um símbolo de certo ou de errado. Esta ferramenta é útil na correção de atividades numa página.
13. Marcador de páginas, para guardar as páginas favoritas. É possível editar o nome da página selecionada, para ser mais fácil a sua identificação.
14. Selecionar uma área do ecrã para ligar a outra página do manual. Para utilizar esta ferramenta, deve selecionar-se uma área no ecrã e escrever o número da página pretendida. É criado um destaque que, quando clicado, abre a página do manual pretendida.
15. Selecionar uma área do ecrã para abrir um determinado recurso interno, externo ou uma ligação da Internet. Para utilizar esta ferramenta deve selecionar-se uma área no ecrã e escolher o recurso pretendido. É criado um destaque que, quando clicado, abre o recurso pretendido.